PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 1 KAWAN

Ni Kadek Epiari[1], I Gusti Ngurah Triyana[2], Gusti Ayu Agung Riesa Mahendradhani[3]
[1,2,3]Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar
[1]epiarikadek@gmail.com, [2]ngrtriyana@uhnsugriwa.ac.id,
[3]agungriesa@uhnsugriwa.ac.id

ABSTRACT

Mathematics learning in elementary school plays an important role in training students' logical, critical, and problem-solving thinking skills. However, students' learning motivation is still not optimal, as seen from the lack of participation in learning, and the completeness of learning outcomes that only reached 45.45%. This study aims to determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by wordwall media on the mathematics learning motivation of fourth-grade students at SD Negeri 1 Kawan. The research method used is quantitative with a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest design. The research sample is fourth-grade students at SD Negeri 1 Kawan, with data collection techniques using a mathematics learning motivation questionnaire. Data were analyzed through normality tests using Shapiro Wilk, hypothesis testing using Paired Sample t-Test, and N-Gain score tests. The results of the study indicate a significant effect of the application of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by wordwall media on students' mathematics learning motivation. This is indicated by an increase in the average score of students' learning motivation from 59.94 before treatment to 82.70 after treatment. The results of the paired sample t-test showed a significance value of 0.000 < 0.05, so the alternative hypothesis (H1) was accepted and the null hypothesis (H0) was rejected. In addition, the results of the N-Gain score test showed an average value of 0.5834, which is in the moderate category.

Keywords: Team Games Tournament (TGT), Wordwall, Learning Motivation, Mathematic

ABSTRAK

Pembelajaran matematika di sekolah dasar berperan penting dalam melatih kemampuan berpikir logis, kritis, dan pemecahan masalah siswa. Namun, motivasi belajar siswa masih belum optimal terlihat dari kurangnya partisipasi dalam pembelajaran, dan ketuntasan hasil belajar yang hanya mencapai 45,45%. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 1 Kawan. Metode penelitian yang

digunakan Adalah kuantitatif dengan desain pra-eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design*. Sampel penelitian Adalah siswa kelas IV di SD Negeri 1 Kawan, dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner motivasi belajar matematika. Data dianalisis melalui uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk*, uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test*, serta uji *N-Gain score*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata motivasi belajar siswa dari 59,94 sebelum perlakuan menjadi 82,70 setelah perlakuan. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, sehingga hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak. Selain itu, hasil uji *N-Gain score* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,5834 dengan kategori sedang.

Kata Kunci: *Team Games Tournament* (TGT)*, Wordwall,* Motivasi Belajar, Matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan potensi siswa agar mampu menghadapi tantangan zaman. Hudaya, Haetami, & Aqil (2024) menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha terencana untuk membantu siswa mengembangkan potensi melalui proses pembelajaran. Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran di kelas yang tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pengembangan kemampuan siswa secara optimal.

Proses pembelajaran yang aktif dan bermakna dapat membantu siswa memahami permasalahan dengan lebih jelas serta mengembangkan kemampuan berpikir secara logis. Dalam pembelajaran matematika, siswa dilatih untuk berpikir sistematis dan mampu menyelesaikan masalah (Umar, Hasratuddin, & Surya, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu dirancang secara aktif dan menarik agar dapat menumbuhkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa.

Kegiatan belajar yang melibatkan kerja sama kelompok mampu membantu siswa lebih aktif dalam diskusi dan kegiatan belajar. Sejalan dengan hal tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat

meningkatkan partisipasi siswa, pemahaman konsep, dan kerja sama siswa melalui aktivitas permainan dan kompetisi yang menyenangkan (Zahara & Saputra, 2024).

Namun, dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi masalah berupa rendahnya motivasi belajar siswa akibat pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Yolanda & Ain (2023) menyatakan bahwa banyak siswa cenderung kurang mampu memperhatikan pelajaran, kurang percaya diri, dan pasif dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Ayu, Ardianti, & Wanabuliandari, 2021) menjelaskan bahwa rendahnya motivasi belajar matematika dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal siswa, seperti rendahnya dorongan belajar, lingkungan belajar yang kurang mendukung, serta keterbatasan penggunaan sarana pembelajaran yang kreatif. Sementara itu, (Alfiah, Isitiyati, & Mulyono, 2021) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran yang kurang menarik dan kurang variative turut memengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa.

Hasil observasi awal dan wawancra dengan guru wali kelas IV di SD Negeri 1 Kawan menunjukkan bahwa siswa kurang aktif bertanya, menjawab soal, dan mudah merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Data hasil belajar juga menunjukkan persentase ketuntasan matematika siswa hanya 45,45%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan masih belum mampau mendorong motivasi belajar siswa secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Menurut Handayani (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivsai belajar siswa. Agar penerapan model pembelajaran tersebut lebih menarik dan interaktif, pembelajaran dapat didukung dengan media *wordwall* yang terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Indriyani, Firdaus, Anikmah, Nureini, & Salimi, 2024).

Seiring perkembangan teknologi, pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital menjadi

bagain penting dalam proses pembelajaran. Salah satunya wordwall. Menurut Kusnadi & Azzahra (2024) wordwall merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif. Selain itu, menurut Taufikurrohman & Sutriyani (2025) menjelaskan bahwa wordwall Adalah platfrom daring untuk membuat kuis dan permainan edukatif secara digital. Dengan menggunakan wordwall dalam pembelajaran membuat kegiatan belajar lebih menarik, interaktif, serta dapat menignkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 1 Kawan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu penelitian dengan satu kelompok tanpa kelompok kontrol yang diberi *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 1 Kawan.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 1 Kawan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 33 siswa kelas IV di SD Negeri 1 Kawan. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Variabel bebas dalam penelitin ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall*, sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar matematika siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner skala Likert berdasarkan indikator motivasi belajar Uno. Instrument kuesioner berupa pernyataan yang diberikan sebelum dan sesudah perlakukan untuk mengukur motivasi belajar siswa. Sebelum digunakan, instrument penelitian telah melalui uji validitas dan reliabilitasnya dengan

hasil yang menunjukkan bahwa instrument layak digunakan dalam penelitian.

Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui gambaran motivasi belajar siswa serta analisis statistik inferensial yang meliputi uji prasyarat berupa normalitas Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, kemudian uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa, dan uji *N-Gain Score* untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah perlakuan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di kelas IV SD Negeri 1 Kawan, diperoleh data motivasi belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest* yang diringkas dalam bentuk nilai terendah, nilai tertinggi dan nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SDN 1 Kawan

Kategori	Hasil *pretest*	Hasil *posttest*
Nilai terendah	50	69
Nilai tertinggi	72	94
Nilai rata-rata	59,94	82,70

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* motivasi belajar siswa sebesar 59,94, nilai terendah 50, dan nilai tertinggi 72. Setelah dibeirkan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall,* hasil posttest menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata sebesar 82,70, nilai terendah 69 dan nilai tertinggi 94. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar matematika siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall.*

Hasil analisis indikator motivasi belajar, seluruh indicator mengalami peningkatan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall.* Peningkatan tertinggi terdapat pada indikator adanya kegiatan belajar yang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

berbantuan media *Wordwall* lebih dominan meningkatkan motivasi belajar yang berkaitan dengan aktivitas pembelajaran yang menarik, interaktif dan menyenangkan.

Data penelitian terlebih dahulu dipastikan memenuhi asumsi analisis statistik parametrik sebelum dilakukan uji hipotesis. Skor motivasi belajar di peroleh dari *pretest* dan *posttest* menggunakan kuesioner skala likert yang dijumlahkan menajdi skor total dan diperlakukan sebagai data interval. Selain itu, hasil pemeriksaan data menunjukkan tidak terdapat outlier ekstrem pada selisih skor *pretest* dan *posttest*, sehingga data dinyatakan layak untuk dilanjutkan pada tahap analisis berikutnya.

Selanjutnya, untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal, dilakukan uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,243 > 0,05, dan *posttest* sebesar 0,346 > 0,05. Dengan demikian, data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik.

Setelah asumsi normalitas terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test*. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 1 Kawan.

Selain itu, untuk mengetahui besarnya peningkatan motivasi belajar siswa dilakukan analisis menggunakan uji N-Gain skor. Hasil uji N-Gain skor menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebesar 0,5834 yang termasuk dalam kategori sedang berdasarkan kriteria N-Gain ternormalisasi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* mengalami peningkatan yang berbeda-beda pada setiap siswa. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar yang dialami siswa tidak sama.

Peningkatan motivasi belajar siswa terjadi karena penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* mampu

menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif dan menyenangkan. Melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan dan turnamen, siswa menjadi lebih antusias dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *wordwall* juga membantu menciptakan kegiatan belajar yang lebih menarik melalui kuis interaktif, pemberian skor dan umpan balik langsung selama kegiatan belajar berlangsung.

Secara teoritis, peningkatan motivasi belajar tersebut dapat dijelaskan melalui teori motivasi Maslow yang menyatakan bahwa motivasi belajar berkembang ketika kebutuhan siswa terpenuhi, seperti kebutuhan rasa memiliki, penghargaan, dan aktualisasi diri. Selain itu, teori behaviorisme B.F. Skinner menjelaskan bahwa pemberian penguatan berupa skor, penghargaan, dan umpan balik langsung dapat membentuk respon positif siswa dalam belajar.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Nurhalizah & Dongoran (2025), yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan skor angket motivasi belajar. Peningkatkan tersebut terjadi karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT mendorong keterlibatan aktif siswa melalui kerja sama tim dan kegiatan yang interaktif. Selain itu, penelitian Agung, Herlina, & Usman (2025), yang menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis *wordwall* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena mampu menciptakan pembelajaran yang menarik serta memberikan umpan balik langsung sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall* terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif dan menyenangkan

sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Namun peningkatan motivasi belajar yang dialami siswa tidak sepenuhnya sama karena di pengaruhi oleh perbedaan karakteristik siswa, kemampuan awal serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 1 Kawan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor rata-rata motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua nilai tersebut. Selain itu, peningkatan motivasi belaja siswa berada pada ketegori sedang berdasarkan hasil uji N-Gain skor. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* efaktif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 1 Kawan.

DAFTAR PUSTAKA

Agung, M., Herlina, & Usman, S. (2025). Peningkatan Motivasi Belajar melalui *Game* Edukasi berbasis *Wordwall* pada mata Pelajaran IPAS di Kelas IIIA SD INPRES 3 Tondo. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *11*(03), 221–231.

Alfiah, S., Isitiyati, S., & Mulyono, H. (2021). Analisis Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar dalam Pembelajaran IPS pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, *9*(5), 1–5.

Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesuliatan Belajar Matematika. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *10*(3), 1611–1622.

Handayani, S. (2022). Pengaruh

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV Mi The Noor. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, *2*(2), 100–107.

Hudaya, A., Haetami, A., & Aqil, D. I. (2024). Peran Kemandirian dan Lingkungan Belajar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPA di Panti Asuhan Tahfidz Hidayah. *Research and Development Journal Of Education*, *10*(2), 1376–1386.

Indriyani, I. D., Firdaus, S., Anikmah, W., Nureini, S., & Salimi, M. (2024). Penggunaan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Social, Humanities, and Educational Studies*, *7*(4), 237–242.

Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaranan*, *12*(2), 323–339.

Nurhalizah, & Dongoran, J. (2025). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Kelas III SD. *Jurnal Wahana Didaktika*, *23*(02), 212–221.

Taufikurrohman, F., & Sutriyani, W. (2025). Pengaruh Penerapan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Kelas II SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, *8*(3), 189–198.

Umar, Hasratuddin, & Surya, E. (2022). Pengembangan LKPD berbasis Model Think Aloud Pair Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD Negeri 067248 Medan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *06*(03), 3402–3416.

Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Yolanda, C. Y., & Ain, S. Q. (2023). Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDIT Al- Hidyah Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, *2*(3), 498–504.

Zahara, S., & Saputra, D. W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 3 SDN Pondok Cabe Ilir 01. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 450–458.